

**PENGEMBANGAN MEDIA PADA PEMBELAJARAN
MENYIMAK UNSUR INTRINSIK DENGAN MODEL
COOPERATIVE LEARNING TIPE NUMBERED
HEAD TOGETHER (NHT)**

Atik Suroyani

Madrasah Aliyah Negeri Tuban

Jalan HOS Cokroaminoto 4, Tuban

Pos-el: atik_suroyani@yahoo.com Hp: 081931532627

Abstract: *Learning Media as studying source is learning system component that can influence the study result and motivate the student. The aims of this research are describe audio visual development process in, the quality of, and the implementation of intrinsic element listening learning using Cooperative Learning Model Numbered Head Together (NHT) Type for the XII grade Student of MAN. This is a research and development that is the research method used to produce certain product. In this development audio visual media, there are seven development processes that have been carried out. The quality of audio visual media fulfills validity, practicality, and effective aspects and the implementation of audio visual based on the teacher activity and the result of observation of student activity.*

Key words: *development media, listening intrinsic element, cooperative learning model type numbered head together (NHT)*

Abstrak: *Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar dan memotivasi peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan, kualitas dan implementasi media audio visual pada pembelajaran menyimak unsur intrinsik dengan model cooperative learning tipe numbered head together siswa kelas XII MAN Tuban. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Dalam penelitian pengembangan media audio visual yang dikembangkan, ada tujuh proses pengembangan yang sudah dilaksanakan. Kualitas media audio visual ini memenuhi aspek validitas, aspek praktis dan aspek efektif dan implementasi media audio visual berdasarkan aktivitas guru dan hasil observasi aktivitas siswa.*

Kata-kata kunci: *pengembangan media, menyimak unsur intrinsik, Coopertaive Learning tipe Numbered Head Together (NHT)*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran apresiasi novel yang dibacakan masih dijumpai guru tidak memakai metode pembelajaran yang menarik dan tidak

menggunakan media serta sumber pembelajaran yang variatif. Pembelajaran mendengar/menyimak kutipan novel kurang efektif. Hal ini disebabkan pada saat pembelajaran keterampilan

mendengarkan, guru hanya meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal di buku LKS yang mereka miliki tanpa proses mendengarkan tetapi melalui proses membaca. Cara lain yang digunakan adalah guru membacakan kutipan novel atau salah satu siswa yang ditunjuk untuk membaca. Pada saat guru yang membacakan, intonasi, jeda, lafal dan kualitas suara akan berbeda pada saat dibaca jam pembelajaran awal dan jam pembelajaran akhir, sehingga mempengaruhi kualitas kutipan novel yang dibacakan. Apabila dibacakan oleh siswa, secara otomatis siswa yang ditunjuk tidak dapat mencapai kompetensi mendengar karena dia telah membaca. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya apresiasi novel dan mengakibatkan pembelajaran apresiasi novel berjalan monoton dan kurang membangkitkan kreativitas.

Penggunaan media dan metode pembelajaran dinilai dapat membantu proses pembelajaran dengan baik serta mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Arsyad (2011:15) menyatakan bahwa dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan guru

lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan beberapa fungsi media dalam proses belajar siswa, yaitu: (a) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (b) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (d) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan. (Azhar, 2011:24)

Henry (2007:6.31) menyatakan ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu:

- (a) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projekted visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (nonprojekted visual).
- (b) Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.
- (c) Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media audio visual atau media pandang dengar”.

Sistematika pengembangan media melalui beberapa tahap antara lain (1) menganalisis kebutuhan siswa dan

karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan, (3) merumuskan butir-butir materi, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, (6) mengadakan tes dan revisi. (Sadiman : 2001:100)

Penelitian ini mengembangkan media audio visual dengan menggunakan power point. Power point merupakan program yang disertai fasilitas penulisan teks, hyperlink, dan insert berupa gambar, suara, dan video. Kualitas media ini mengacu pada kriteria kualitas menurut Nieven(dalam Khabibah, 2006:43) suatu material dikatakan baik jika memenuhi aspek-aspek kualitas, antara lain: Validitas (*Validity*), Kepraktisan (*Practicaly*), dan Keefektifan (*Effectiveness*).

Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Cooperative Learning tipe Numbered Head together (NHT). Lie (2010:12) menyatakan bahwa sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong royong” atau *cooperative learning*. Junaedi, dkk (2008:34) menyatakan bahwa *Numbered Head Together (NHT)* adalah suatu metode belajar dimana setiap peserta didik diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok, setelah itu guru memanggil nomor dari peserta didik. Lie (2010:60) menjelaskan bahwa langkah-langkah *Cooperative Learning tipe Numbered Head Together (NHT)* adalah pertama penomoran (*Numbering*), kedua pengajuan pertanyaan (*Questioning*), ketiga berpikir bersama (*Head Together*), dan keempat pemberian jawaban (*Answering*).

Aspek yang ditekankan pada penelitian ini adalah menyimak. Menurut

Wilga M. Rivers (1978:62) menyimak merupakan keterampilan yang mendasar dalam aktivitas komunikasi dan kegiatan menyimak lebih banyak dilakukan dari pada kegiatan berbahasa yang lain yaitu berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Tarigan salah satu faktor pemengaruh menyimak adalah faktor sekolah yang mencakup metode mengajar, kurikulum, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran (media), waktu sekolah, keadaan gedung sekolah, metode belajar dan tugas rumah. Faktor tersebut dapat mempengaruhi kegiatan menyimak kearah yang merugikan, dan berakibat buruk dalam kegiatan belajar peserta didik.

Berdasarkan hal-hal diatas penelitian ini mengembangkan media audio visual yang menekankan pada proses pengembangan, kualitas media audio visual dan implementasi media audio visual. Rumusan masalah penelitian ini adalah

- (1) Bagaimanakah proses pengembangan media audio visual pada pembelajaran menyimak unsur intrinsik dengan model *Cooperative Learning tipe Numbered Head Together (NHT)* siswa kelas XII MAN Tuban ?
- (2) Bagaimanakah kualitas media audio visual pada pembelajaran menyimak unsur intrinsik dengan model *Cooperative Learning tipe Numbered Head Together (NHT)* siswa kelas XII MAN Tuban yang dikembangkan ?
- (3) Bagaimanakah implementasi media audio visual pada pembelajaran menyimak unsur intrinsik dengan model *Cooperative Learning tipe Numbered Head Together (NHT)* siswa kelas XII MAN Tuban yang dikembangkan ?

Proses pengembangan merupakan catatan pengamatan langkah-langkah peneliti dalam mengembangkan media audio visual beserta kesulitan yang dialami. Langkah-langkah pengembangan berdasarkan tujuh langkah yang disederhanakan dari sepuluh langkah oleh Borg dan Gall.

Kualitas media audio visual mengacu pada kriteria kualitas menurut Nieven. Menurut Nieven (dalam Khabibah, 2006:43) suatu material dikatakan baik jika memenuhi aspek-aspek kualitas, antara lain: Validitas (*Validity*), Kepraktisan (*Practicality*), dan Keefektifan (*Effectiveness*). Valid menurut para ahli (validator) yang berkompeten untuk menilai media audio visual ini meliputi aspek kelayakan bahasa, kelayakan pembelajaran sastra, dan kelayakan kegrafikaan. Media audio visual dikatakan praktis berdasarkan pendapat validator dan hasil analisis lembar pengamatan aktivitas siswa yang menunjukkan bahwa media audio visual tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi. Media pembelajaran audio visual dikatakan efektif jika rata-rata skor pengerjaan tes hasil belajar siswa yang diperoleh subyek uji coba adalah tuntas.

Implementasi merupakan penggunaan media audio visual yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Peneliti mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran menggunakan media audio visual dan menghasilkan ketuntasan belajar yang berasal skor evaluasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan karena berusaha mengembangkan media pembelajaran. Untuk mendapatkan produk media audio visual yang

berkualitas, peneliti mengacu model pengembangan Borg and Gall yang terdiri sepuluh langkah (Samsudi, 2006: 76). Peneliti hanya mengambil tujuh langkah karena keterbatasan penelitian yaitu (1) mengidentifikasi masalah dan pengumpulan data, (2) perencanaan pengembangan, (3) mendesain produk awal, (4) uji ahli (validasi desain media audio visual), (5) revisi produk awal, (6) uji coba lapangan, dan (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (revisi).

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan data proses, data kualitas media, dan data implementasi media audio visual. Data proses berwujud catatan lapangan selama pengembangan, data kualitas berasal dari skor dan saran yang diberikan para ahli, dan data implementasi berasal dari skor aktivitas guru dan siswa serta hasil evaluasi siswa.

Proses pengembangan media audio visual pada pembelajaran menyimak unsur intrinsik dengan model *cooperative learning tipe numbered head together (NHT)* siswa kelas XII MAN Tuban dilaksanakan melalui tujuh proses pengembangan.

(1) Tahap mengidentifikasi potensi dan masalah dan pengumpulan data

Masalah dalam penelitian ini adalah masih banyak guru yang belum menggunakan media dan model pembelajaran dalam menyimak kutipan novel. Sehingga perlu adanya media dan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyimak kutipan novel agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

(2) Tahap perencanaan pengembangan

Pada tahap ini menentukan jenis media yaitu audio visual. Program yang dipilih power point, karena dapat

digunakan untuk menyediakan materi secara visual yang berupa slide dengan fasilitas insert sound (audio) dan hyperlink. Menambahkan dua novel sebagai pengembangan materi, novel “Negeri 5 Menara” dan “Sepatu Dahlan”.

(3) Tahap mendesain produk awal

Desain produk berupa slide-slide, untuk menampilkan materi dan gambar/animasi. Slide-slide di bubuhi hyperlink yang menghubungkan link satu dan yang lain, sesuai dengan kebutuhan. Merekam kutipan novel, yang dilakukan penyiar radio, direkam di studio sehingga menghasilkan rekaman yang bagus.

(4) Tahap uji ahli (validasi desain media audio visual)

Desain produk awal diserahkan ke para ahli, disertai dengan instrumen penilaian. Skor dan saran menjadi panduan peneliti untuk merevisi desain.

(5) Tahap revisi produk awal

Memperbaiki desain berdasarkan saran dari para ahli. Perbaikan dari segi bahasa, materi, dan evaluasi.

(6) Tahap uji coba lapangan

Tahap ini produk diujicobakan di kelas, pertama di kelas XII Agama dengan jumlah siswa 18 orang. Kedua diujicobakan di kelas XII IPA 2 dengan jumlah siswa 32 orang. Hal ini bertujuan mengamati penggunaan media dari kelas dengan jumlah sedikit dan yang lebih banyak.

(7) Tahap penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (Revisi).

Setelah produk diujicobakan di kelas, ada beberapa perbaikan-perbaikan. Perbaikan lebih banyak di slide evaluasi, soal tema yang semula ada di nomor satu pindah ke nomor terakhir. Hal ini dikarenakan tema merupakan ide cerita yang bisa kita dapatkan setelah mendengarkan keseluruhan rekaman kutipan novel.

Kualitas media ini diuji berdasarkan tiga aspek, yaitu aspek validitas, aspek praktis dan aspek efektif. Aspek validitas meliputi kelayakan bahasa, kelayakan pembelajaran sastra Indonesia, dan kelayakan kegrafikaan. Hasil kelayakan bahasa 91,6 %, kelayakan pembelajaran sastra 91,4 %, dan kelayakan kegrafikaan 93,3 %. Aspek praktis berdasarkan saran dari validator yang sedikit dan dari rata-rata prosentase aspek validitas sebesar 92,1%. Aspek efektif berdasarkan ketuntasan siswa setelah evaluasi sebesar 100%.

Implementasi media audio visual dilakukan dengan cara mendeskripsikan aktivitas guru, mendeskripsikan aktivitas siswa, dan mendeskripsikan hasil belajar siswa. Hasil observasi aktivitas guru saat implementasi media audio visual sebesar 100%, observasi aktivitas siswa 87,5 %, dan hasil belajar siswa tuntas 100%.

PEMBAHASAN

Proses pengembangan media audio visual pada pembelajaran menyimak unsur intrinsik model *cooperative learning* tipe *numbered head together (NHT)* siswa kelas XII MAN Tuban dapat berjalan lancar karena materi dan program *power point* mudah diperoleh. Novel yang terdapat dalam buku BSE yang menjadi dasar pengembangan berjudul “Pulang” karya Toha Mochtar. Pemilihan novel Negeri 5 Menara dan Sepatu Dahlan sebagai pengembangan materi berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa kedua novel tersebut layak digunakan sebagai bahan ajar. Sedangkan rekaman kutipan novel dilakukan oleh penyiar radio yang telah berpengalaman lebih dari dua puluh tahun. Dalam penyusunan link dibutuhkan ketelitian, link harus sesuai dengan tahap-tahap dalam penggunaan media. Tahap-tahap penggunaan media

dimulai dari judul, menu, dan penutup. Pada menu dimulai dari tujuan pembelajaran, materi, sinopsis novel, kutipan novel dan evaluasi. Pada slide materi disajikan pengertian, ciri-ciri dan unsur intrinsik novel. Pada slide unsur intrinsik, dijelaskan tema, alur, penokohan, setting, sudut pandang, dan amanat, lengkap dengan teori dan contoh dalam bentuk rekaman kutipan novel. Pada slide sinopsis, siswa dapat memilih judul novel yang dikehendaki, setelah membaca sinopsis novel, pada saat di klik tombol lanjut akan tampil slide novel yang dipilih dan secara otomatis akan terdengar rekaman novel tersebut. Setelah rekaman kutipan novel selesai, lalu klik tombol lanjut akan menuju ke slide evaluasi. Kesulitan yang dialami peneliti adalah harus melakukan percobaan beberapa kali dalam pengaturan link, kembali dan lanjut. Ketelitian perlu dilakukan agar tahapan-tahapan dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

Kualitas media audio visual pembelajaran menyimak unsur intrinsik model *cooperative learning* tipe *numbered head together (NHT)* siswa kelas XII MAN Tuban ini telah memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif. Hasil yang diperoleh adalah kelayakan bahasa 91,6 %, kelayakan pembelajaran sastra Indonesia 91,4 % dan kelayakan desain grafis 93,3 %. Persentase ini menunjukkan bahwa aspek validitas telah terpenuhi. Saran-saran validator dan hasil analisis lembar pengamatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa media audio visual ini sedikit yang direvisi, sehingga aspek kepraktisan terpenuhi. Aspek efektif media audio visual diperoleh dari hasil evaluasi subjek uji yang menunjukkan ketuntasan 100%. Persentase yang diperoleh menunjukkan kriteria sangat berkualitas. Hal ini tidak mudah karena

pada saat uji ahli, peneliti harus beberapa kali mengadakan revisi desain sebelum dan setelah diujicobakan.

Implementasi media audio visual pada pembelajaran menyimak unsur intrinsik model *cooperative learning* tipe *numbered head together (NHT)* siswa kelas XII MAN Tuban menunjukkan skor yang sangat bagus pada saat aktivitas guru dan siswa. Hasil uji coba di kelas XII Agama rata-rata 89,4 sedangkan di kelas XII IPA 2 rata-rata 84,4. Belum semua siswa memperoleh nilai 100, tetapi siswa mencapai ketuntasan belajar 100%. Hasil ini diperoleh setelah mengalami bermacam-macam kendala. Kendala yang dialami adalah listrik padam dan pengeras suara rusak. Pada saat listrik padam, guru menunda pelaksanaan implementasi media audio visual ini. Sedangkan pengeras suara yang rusak, segera diperbaiki. LCD tidak menjadi kendala dalam penelitian ini karena di tiap kelas di MAN Tuban telah terpasang. Peristiwa lain yang terjadi adalah siswa meminta kutipan novel diulang beberapa kali. Hal ini menyebabkan waktu yang tersedia berkurang. Selain itu pada saat evaluasi, masih ada siswa yang menanyakan jawaban pada temannya.

Perbedaan Penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini menekankan pada keterampilan mendengarkan atau menyimak kutipan novel, *visual* berupa materi melalui program *power point*, dan *audio* berupa rekaman kutipan novel. Wujud *audio* pada contoh-contoh dalam materi dan soal-soal dalam evaluasi. Penelitian ini menghasilkan produk media *audio visual* yang berguna bagi guru dan siswa.

1. Bagi guru

- (a) memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada standar kompetensi mendengarkan kutipan novel,

- (b) guru dapat melakukan remedial dan pengayaan dengan media *audio visual* ini karena media ini menyajikan tiga novel lengkap dengan evaluasinya.
- 2. Bagi siswa
 - (a) media *audio visual* memudahkan dalam pembelajaran mendengar/menyimak,
 - (b) penyajian tiga novel lengkap dengan evaluasinya memberikan kebebasan siswa untuk memilih novel yang diinginkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
 - (c) tanpa bantuan guru siswa dapat menggunakan media ini karena petunjuknya jelas dan mudah pengoperasiannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audio visual yang dikembangkan adalah layak digunakan atau sudah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut simpulan dari masing-masing aspek yang ada pada hasil penelitian dalam bab IV selama dilaksanakan pengembangan media audio visual.

Proses pengembangan media audio visual pada pembelajaran menyimak unsur intrinsik dengan model *cooperative learning* tipe *numbered head together (NHT)* siswa kelas XII MAN Tuban dilaksanakan melalui tujuh proses pengembangan. Proses-proses ini menghasilkan produk media audio visual yang layak digunakan dalam pembelajaran mendengarkan, menjelaskan unsur intrinsik dari penggalan novel yang dibacakan, baik dari segi kelayakan bahasa, kelayakan pembelajaran sastra Indonesia dan desain

grafis. Kelayakan ini berdasarkan kualitas media yang telah diuji oleh para ahli.

Kualitas media audio visual ini diuji berdasarkan kelayakan bahasa, pembelajaran sastra, dan kegrafikaan. Hasil yang diperoleh adalah kelayakan bahasa 91,6 %, kelayakan pembelajaran sastra Indonesia 91,4 % dan kelayakan desain grafis 93,3 %. Persentase ini menunjukkan bahwa aspek validitas telah terpenuhi. Saran-saran validator dan hasil analisis lembar pengamatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa media audio visual ini sedikit yang direvisi, sehingga aspek kepraktisan terpenuhi. Aspek efektif media audio visual diperoleh dari hasil evaluasi subjek uji yang menunjukkan ketuntasan 100%. Jadi media audio visual ini sangat berkualitas dari aspek validasi, aspek praktis, dan aspek efektif.

Implementasi media audio visual dilakukan dengan cara mendeskripsikan aktivitas guru, mendeskripsikan aktivitas siswa, dan mendeskripsikan hasil belajar siswa yang dikembangkan diimplementasikan di kelas. Hasil observasi aktivitas guru saat implementasi media audio visual menunjukkan bahwa guru selalu melakukan indikator-indikator dalam tabel diatas. Sehingga diperoleh nilai empat puluh dengan persentase sebesar 100%. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa sebesar 87,5 %. Dari hasil persentase aktivitas guru dan siswa pada saat implementasi menunjukkan hasil yang sangat tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual ini dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran.

Implementasi ini juga menghasilkan nilai yang diperoleh siswa setelah penggunaan media audio visual. Siswa yang dijadikan subjek uji coba adalah siswa kelas XII Agama sebagai

kelas kecil dan siswa kelas XII IPA2 sebagai kelas besar. Hasil uji coba di kelas XII Agama rata-rata 89,4 sedangkan di kelas XII IPA 2 rata-rata 84,4. Belum semua siswa memperoleh nilai 100, tetapi siswa mencapai ketuntasan belajar 100%.

Hasil pengembangan media audio visual ini berguna bagi guru dan siswa. Media audio visual ini memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar dan memudahkan guru melakukan remedial dan pengayaan. Bagi siswa media audio visual ini memudahkan dan memotivasi dalam pembelajaran menyimak.

Saran yang diberikan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa, agar dalam menjawab soal evaluasi tidak bertanya pada siswa lain .
2. Bagi guru, hendaknya lebih optimal menggunakan media audio visual ini dalam pengajaran, pengadaan remedial, dan pengayaan .
3. Bagi sekolah, agar menyediakan fasilitas yang lebih memadai agar guru dan siswa dapat memanfaatkan fasilitas-fasilitas tersebut lebih optimal dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti, agar dikembangkan media-media lain yang dapat meningkatkan kompetensi siswa pada keterampilan membaca, menulis, berbicara, sastra, dan kebahasaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Henry, Asep Hermawan. 2007. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Khabibah, Siti. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas siswa Sekolah Dasar*. Surabaya. UNS
- Lie,A. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo
- Sadiman, Arief. S. 2002. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: CV. Rajawali
- Samsudi. 2006. *Disain Penelitian Pendidikan*. Semarang: UNNES Press
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangannya.*, Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta (Cetakan ke-20)
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.